

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE  
TEAM GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN  
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR FISIKA SISWA SMP  
NEGERI 3 SATU ATAP PANGKALAN SUSU**

**Sudiran**

*Guru IPA-Fisika SMP Negeri 3 Satu Atap Pangkalan Susu*  
*Mahasiswa Jurusan Pendidikan Fisika Pascasarjana*  
*Universitas Negeri Medan*  
[sudiranlangkat@gmail.com](mailto:sudiranlangkat@gmail.com)

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VII-2 SMP Negeri 3 Satu Atap Pangkalan Susu pada pelajaran Fisika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Subjek penelitian ini berjumlah 37 orang terdiri dari 17 orang laki-laki dan 20 orang perempuan. Metode penelitian yang diterapkan adalah penelitian tindakan kelas melalui dua siklus pembelajaran, dimana setiap siklus dilakukan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas belajar Fisika siswa ketika diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mengalami peningkatan untuk seluruh aspek keaktifan belajar Fisika. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata persentase keaktifan belajar siswa untuk tiap siklus. Pada siklus I keaktifan siswa sebesar 60,96% dan siklus II sebesar 76,88%. Secara berkelompok, hasil belajar Fisika siswa pada siklus I memperoleh rata-rata 45,91 dan ada dua kelompok memperoleh predikat Great Team dan dua kelompok Good Team. Sedangkan pada siklus II hasil belajar Fisika siswa memperoleh rata-rata 70,06 dan ada tiga kelompok memperoleh predikat Great Team dan dua kelompok menyandang predikat Good Team.

*Kata Kunci: aktivitas belajar, model pembelajaran, teams games tournament*

**PEDAHULUAN**

Suatu kegiatan pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar siswa terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran. Kemudian siswa menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya pada diri sendiri. Berdasarkan hal tersebut di atas, upaya guru dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa sangatlah penting, sebab keaktifan belajar siswa menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan.

Pembelajaran Fisika di SMP merupakan sebuah usaha untuk menanamkan dan melatih siswa agar dapat menguasai pengetahuan, konsep dan prinsip Fisika, memiliki kecakapan ilmiah serta kemampuan kerjasama dalam sebuah kelompok. Tujuan dari pembelajaran Fisika akan tercapai bila dalam proses pembelajaran berjalan dengan baik. Akan tetapi kenyataan dilapangan masih belum sesuai dengan fungsi dan tujuan yang diharapkan. Hasil observasi awal melalui wawancara diketahui banyak siswa yang tidak menyukai pelajaran Fisika. Alasannya adalah proses

pembelajaran yang selama ini dilaksanakan terkesan membosankan.

Berdasarkan data hasil belajar Fisika siswa kelas VII-2 yang diambil dari dokumen hasil belajar siswa kelas VII-2 SMP Negeri 3 Satu Atap Pangkalan Susu Tahun Pelajaran 2011/2012 diperoleh informasi bahwa konsep-konsep pada mata pelajaran Fisika masih dianggap sebagai materi pelajaran yang sulit dipahami oleh sebagian besar siswa. Kesukaran siswa dalam memahami materi Fisika terlihat dari hasil belajar siswa yang masih belum mencapai nilai kriteria keuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan. Hasil pengamatan yang diperoleh sebanyak 70% siswa tidak mencapai standar KKM. Sedangkan hasil pengamatan di dalam kelas selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kegiatan belajar siswa lebih didominasi oleh guru. Hal itu sesuai dengan hasil penyebaran angket yang disebarkan kepada 37 siswa. Sebanyak 86,49% siswa merasa selama pembelajaran berlangsung guru lebih menguasai jalannya kegiatan belajar, sedangkan 16,22% siswa merasa diberi kesempatan untuk aktif. Proses pembelajaran yang dilaksanakan mengakibatkan siswa menerima konsep-konsep yang utuh tanpa melalui pengolahan potensi yang ada pada diri siswa maupun yang ada disekitarnya, pembelajaran lebih bersifat hapalan sehingga menjadi kurang bermakna bagi siswa yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah.

Untuk mengatasi masalah ini, guru menerapkan kembali model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang telah dilaksanakan, tetapi masih mengalami beberapa hambatan di fase-fasenya. Pada dasarnya, pembelajaran kooperatif sangat baik diterapkan di dalam kelas. Para ahli telah menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik, unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit. Sebenarnya pembelajaran yang ada di sekolah selama ini telah menerapkan sistem belajar kelompok. Beberapa tugas harus dikerjakan siswa secara berkelompok dan berdiskusi, tetapi hasil

pembelajaran yang diperoleh tidak sesuai dengan yang diharapkan sehingga strategi ini tidak terlalu efektif, walaupun guru sudah berusaha dan mendorong siswa untuk berpartisipasi. Siswa bukannya memanfaatkan kegiatan tersebut untuk membangun pengetahuan, akan tetapi sebaliknya menggunakan waktu untuk bermain, bergurau, dan sebagainya yang tidak bermanfaat. Selain itu, pembagian tugas dan sistem pengelompokan siswa dirasakan kurang efektif karena dibentuk berdasarkan keinginan siswa. Para siswa pun mengeluh tidak bisa bekerja sama secara efektif dalam kelompok karena pembelajaran didominasi oleh siswa yang pintar. Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif yang benar, siswa dilatih untuk dapat membantu temannya agar dapat mengembangkan pengetahuan yang dimiliki secara bersama. Hal ini dapat melatih tingkat emosional inividu yang dimiliki siswa.

Menerapkan kembali model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* ini untuk menyelesaikan permasalahan di atas. Pembelajaran kooperatif tipe *TGT* memberikan kesempatan kepada guru untuk menggunakan kompetisi dalam suasana yang konstruktif. Tipe *TGT* yang mempunyai ciri khas *games* dan *tournaments* ini menciptakan warna yang positif di dalam kelas karena kesenangan para siswa terhadap permainan tersebut. Unsur *games* dan *tournaments* ini hanya dimiliki oleh model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*. Sesuai dengan kebutuhan di kelas pada saat itu dan berdasarkan hasil pengamatan guru 97,30% siswa menginginkan adanya suasana kelas yang kompetitif, dengan adanya permainan-permainan di kelas.

Informasi dari hasil penelitian yang dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* diketahui bahwa penerapan model ini dalam pembelajaran Fisika dapat membantu siswa untuk berkembang dalam memahami konsep-konsep yang ada di dalam Fisika. Sebenarnya model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* ini sudah diterapkan guru pada pembelajaran yang lalu, akan tetapi masih ditemui adanya beberapa masalah dalam pelaksanaannya. Masalah tersebut muncul pada

saat pelaksanaan *tahap ke-dua* yaitu belajar dalam kelompok (*team study*). Sebenarnya pada tahap ini anggota kelompok mempunyai tugas untuk mempelajari materi/konsep pelajaran secara tuntas dan saling membantu dalam mempelajari materi atau konsep yang diberikan guru. Jika ada kesulitan harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum bertanya pada guru. Setiap anggota kelompok dalam berdiskusi hendaknya dengan suara perlahan, sehingga kelompok yang lain tidak terganggu. Akan tetapi kenyataannya, siswa lebih banyak bermain sehingga mengganggu temannya yang serius belajar.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka masalah dalam penelitian ini adalah (1) Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VII-2 SMP Negeri 3 Satu Atap Pangkalan Susu? Teori pembelajaran kooperatif tipe TGT yang didukung dengan hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Dalam hal ini, tentunya diperlukan pelaksanaan yang benar dan terlatih sesuai dengan teori yang ada, sehingga kesesuaian antara teori dan praktek dapat terlaksana secara maksimal. Jika dapat terlaksana maka tujuan yang telah ditetapkan akan tercapai, seperti tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa ketika diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Aktivitas belajar adalah segala bentuk atau kegiatan untuk melakukan proses pembelajaran. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001) kata aktif artinya giat (bekerja, berusaha), sedangkan keaktifan adalah suatu keadaan atau hal di mana siswa dapat aktif. Pada penelitian ini keaktifan yang dimaksud adalah keaktifan belajar siswa. Sedangkan aktivitas adalah keaktifan; kegiatan; kesibukan. Aktivitas belajar dapat digolongkan menjadi 8 kelompok (Diedrich dalam Hamalik, 2005) yaitu *Visual activities*, *Oral Activities*,

*Listening Activities*, *Writing activities*, *Drawing activities*, *Motor activities*, *Mental activities* dan *Emotional activities*. Jika, selama proses pembelajaran berlangsung siswa aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar, maka ini akan memberikan mendukung hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pengajaran, disisi lain hasil belajar merupakan penggal dan puncak belajar siswa (Dimiyati dan Mudjiono, 2002). Mulyana (1999) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melakukan kegiatan belajar mengajar. Jadi, hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran yang biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru.

Aktivitas dan hasil belajar ini akan ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran. Pembelajaran adalah pengembangan pengetahuan, keterampilan, atau sikap baru pada saat seseorang individu berinteraksi dengan informasi dan lingkungan (Wartono, dkk, 2004). Model pembelajaran yang akan diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT). Sedangkan menurut Suyitno (2004) pembelajaran adalah upaya menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan siswa yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan siswa serta antara siswa dengan siswa. Secara umum, pengertian pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik (Darsono, dkk., 2000).

Pembelajaran kooperatif merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas terstruktur disebut sebagai sistem pembelajaran gotong royong atau pembelajaran kooperatif (Lie, 2004). Ibrahim, dkk. (2000) mengemukakan bahwa dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif setidaknya mempunyai tiga tujuan pembelajaran. Tujuan yang *pertama*

yaitu meningkatkan hasil belajar akademik di mana siswa dituntut untuk menyelesaikan tugas-tugas akademik. Tujuan *kedua* yaitu pembelajaran kooperatif memberi peluang pada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, belajar untuk menghargai satu sama lain. Tujuan *ketiga* dari pembelajaran kooperatif ialah untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi.

Menurut Slavin (2009) komponen-komponen dalam menerapkan TGT yang perlu diperhatikan adalah (1) Presentasi Kelas, (2) Kelompok, (3) *Game* (permainan), (4) *Tournament* (kompetisi) dan (5) Penghargaan Kelompok (Rekognisi Tim).

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Satu Atap Pangkalan Susu yang beralamat di Jalan Paluh Tabuhan, Alur Merbau

Desa Tanjung Pasir Kecamatan Pangkalan Susu, Kode Pos. 20858. Pelaksanaan tindakan dilakukan pada semester gasal Tahun Pelajaran 2012/2013 mulai bulan Juli sampai September 2012. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-2 SMP Negeri 3 Satu Atap Pangkalan Susu yang berjumlah 37 orang terdiri dari 17 orang laki-laki dan 20 orang perempuan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam penelitian ini, tindakan kelas dilaksanakan melalui dua siklus pembelajaran, dimana setiap siklus tahapan perencanaan, pelaksanaan, mengobservasi dan refleksi. Setiap siklus pembelajaran dilaksanakan minimal tiga kali pertemuan.

#### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN Hasil Penelitian Siklus I**

Berdasarkan hasil tournament siklus I, kelompok yang mendapatkan penghargaan yaitu:

**Tabel 1. Hasil Perolehan Rata-Rata Poin Kelompok Pada Siklus I**

<b>Kelompok</b>	<b>Poin Latihan Soal (Siklus I)</b>	<b>Poin Game (Siklus I)</b>	<b>Poin Tournament (Siklus I)</b>	<b>Penghargaan</b>
1	55,50	65,25	52,25	Great Team
2	57,25	53,50	48,50	Good Team
3	44,25	25,50	40,75	-
4	55,00	64,25	52,50	Great Team
5	35,50	40,00	35,00	-
6	47,25	45,50	50,25	Good Team
7	38,25	30,25	27,50	-
Jumlah			306,75	

Berdasarkan perolehan hasil turnamen pada siklus I, terdapat 3 kelompok yang tidak mendapatkan penghargaan yaitu kelompok 3, 5, dan 7 serta tidak ada kelompok yang mendapatkan penghargaan *Super Team*. Penghargaan yang diberikan berupa hadiah dan sertifikat. Melalui penghargaan ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk giat belajar dan lebih aktif dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan terhadap siklus I, pembelajaran dengan model

kooperatif tipe TGT sudah berjalan sesuai prosedur yang telah direncanakan. Walaupun demikian masih terdapat beberapa permasalahan yang harus diselesaikan, supaya pada siklus II dapat diperbaiki. Permasalahan tersebut antara lain:

- 1) Siswa masih kurang aktif dalam kegiatan belajar kelompok, demikian juga mencatat materi/soal/hasil pembahasan.
- 2) Kerjasama dalam kegiatan belajar kelompok belum terbangun dengan baik.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang muncul pada siklus I, guru bersama dengan tim merencanakan langkah-langkah perbaikan yang akan diterapkan pada siklus II.

### Hasil Penelitian Siklus II

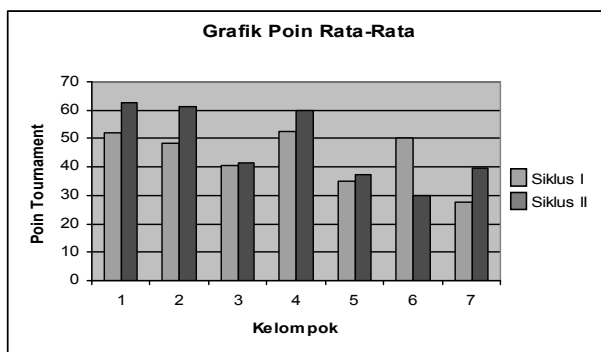
Penghargaan kelompok diberikan pada pertemuan berikutnya meskipun pelaksanaan

tindakan kelas telah selesai. Penghargaan yang diberikan berupa pensil, peraut pensil, pulpen, buku tulis, penggaris dan buku gambar. Pada siklus II, terdapat 6 kelompok yang mendapat penghargaan. Hasil perolehan rata-rata poin kelompok dan penghargaan yang diberikan yaitu:

Tabel 2. Hasil Perolehan Rata-Rata Poin Kelompok Siklus II

Kelompok	Poin Latihan Soal (Siklus II)	Poin Game (Siklus II)	Poin Tournament (Siklus II)	Penghargaan
1	60,25	66,50	62,50	Great Team
2	60,00	67,25	61,25	Great Team
3	45,50	35,25	41,50	-
4	57,25	63,50	60,00	Great Team
5	43,50	50,00	37,50	Good Team
6	40,00	36,25	30,00	-
7	42,50	51,25	39,50	Good Team
Jumlah			332,25	

Hasil rata-rata poin kelompok pada siklus I dan siklus II dapat dilihat dari grafik berikut.



Gambar 1. Hasil Perolehan Rata-Rata Poin Kelompok Siklus I dan Siklus II

### Refleksi

Pada pembelajaran kooperatif tipe TGT, rata-rata yang diperoleh dari 9 aspek keaktifan belajar siswa pada siklus I sebesar 60,96% dan

meningkat menjadi 76,88% pada siklus II. Namun demikian, terdapat beberapa kendala yang muncul diantaranya beberapa siswa mengeluh bosan karena masih terdapat beberapa kelompok yang anggotanya belum bisa bekerjasama. Anggota kelompok hanya menggantungkan pada satu siswa yang dianggap pintar. Selain itu keaktifan siswa dalam mencatat dan berpartisipasi/berdiskusi juga perlu ditingkatkan lagi. Dari hasil perolehan rata-rata poin tiap kelompok terlihat bahwa 4 kelompok mengalami penurunan dan 4 kelompok lainnya mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa masih perlu ditingkatkan.

### Data pengamatan Keaktifan Belajar Fisika Siswa dan Hasil Angket Siswa

Berikut adalah data dan grafik hasil observasi:

Tabel 3. Data Hasil Observasi Keaktifan Belajar Fisika Siswa

No.	Aspek Keaktifan Siswa	Hasil Observasi			
		Siklus I		Siklus II	
1	Mencatat materi/soal/hasil pembahasan	15 orang	40,54%	21 orang	56,76%
2	Mengajukan pendapat	20 orang	54,05%	28 orang	75,68%
3	Merespon pertanyaan/instruksi guru	18 orang	48,65%	33 orang	89,19%
4	Berdiskusi/berpartisipasi dalam kelompok	16 orang	43,24%	19 orang	51,35%

5	Mengerjakan LKS	22 orang	59,46%	32 orang	86,49%
6	Mengerjakan Soal tournament	36 orang	97,30%	34 orang	91,89%
7	Berpartisipasi dalam tahap permainan (game)	33 orang	89,19%	35 orang	94,59%
8	Mempresentasikan hasil kerja kelompok	30 orang	81,08%	31 orang	83,78%
9	Memanfaatkan sumber belajar yang ada	13 orang	35,14%	23 orang	62,16%
	Rata-Rata Keseluruhan		60,96%		76,88%

Dari hasil pengolahan data tersebut terdapat beberapa aspek keaktifan belajar siswa yang menonjol peningkatannya yaitu aspek merespon pertanyaan/instruksi guru, mengerjakan LKS dan memanfaatkan sumber belajar yang ada. Sedangkan aspek mencatat materi/soal/hasil pembahasan dan berdiskusi/ berpartisipasi dalam kelompok mengalami sedikit peningkatan. Hasil pengolahan data juga menunjukkan bahwa aspek mengerjakan soal tournament mengalami penurunan keaktifan. Rata-rata yang diperoleh dari 9 aspek keaktifan belajar siswa pada siklus I sebesar 60,96% dan meningkat menjadi 76,88% pada siklus II.

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis data pada siklus I dan II dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VII-2 SMP Negeri 3 Satu Atap Pangkalan Susu. Pada siklus I, rata-rata aktivitas belajar siswa berdasarkan sembilan aspek pengamatan diperoleh 60,96% dan pada siklus II meningkat menjadi 76,88%. Meskipun peningkatannya kecil, tetapi ada kenyataan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini memberikan peningkatan terhadap aktivitas belajar siswa kelas VII-2 SMP Negeri 3 Satu Atap Pangkalan Susu. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar Fisika siswa kelas VII-2 SMP Negeri 3 Satu Atap Pangkalan Susu. Secara berkelompok, hasil belajar Fisika siswa pada siklus I memperoleh rata-rata 45,91 dan ada dua

kelompok memperoleh predikat *Great Team* dan dua kelompok *Good Team*. Sedangkan pada siklus II hasil belajar Fisika siswa memperoleh rata-rata 70,06 dan ada tiga kelompok memperoleh predikat *Great Team* dan dua kelompok menyandang predikat *Good Team*.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Darsono, dkk. 2000. *Materi Pelatihan Terintegrasi Matematika*. Jakarta: Depdiknas, Dirjen Dikdasmen, Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama.
- Depdiknas. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. 2005. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Ibrahim, M. dan Nur, M. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Lie, A. 2004. *Cooperatif Learning: Mempraktikkan Cooperatif Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Mulyana, A. 1999. *Pendekatan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Slavin, R.E. 1997. *Cooperative Learning: Theory, research, and practice*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Suyitno, A. 2004. *Dasar-dasar dan Proses Pembelajaran Matematika*. Semarang: UNNES.
- Wartono, dkk. 2004. *Materi Pelatihan Terintegrasi Sains*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikdasmen.